

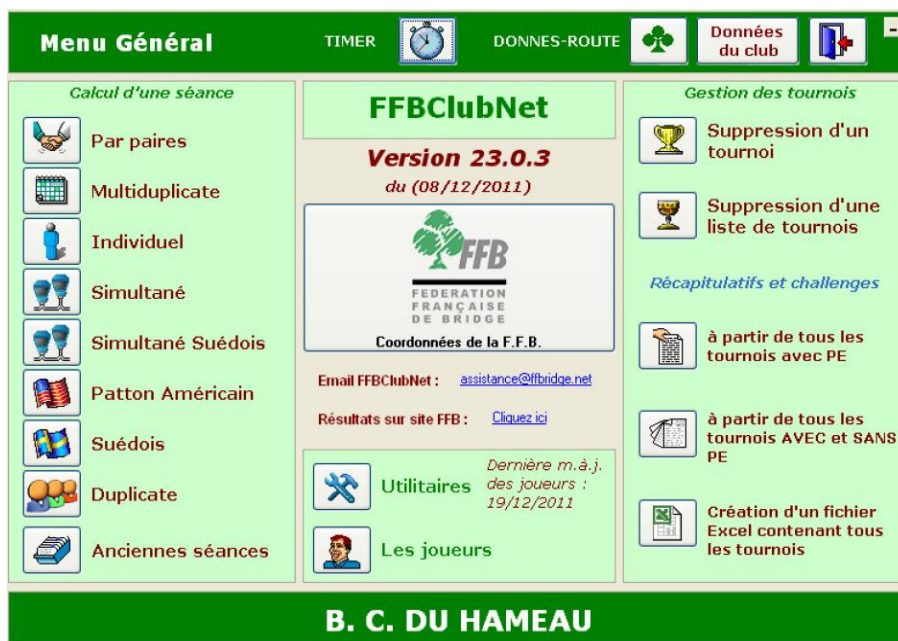
BRIDGEMATE

Mode d'Emploi

1- Depuis le logiciel « FFB ClubNet

(Tournois de régularité et simultanés Rondes de France)


-Démarrer « ClubNet »

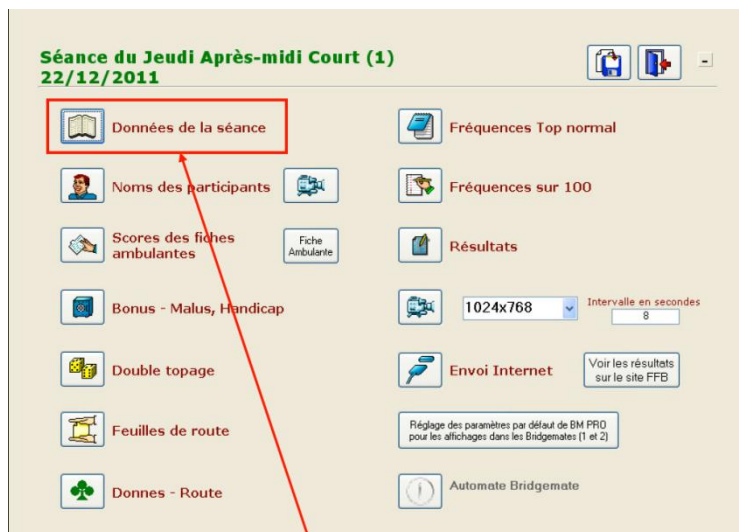


- Ouvrir le menu  Par paires

Renseigner les données du tournoi

Attention : Si une table est incomplète, bien renseigner la ligne vide (exemple : ligne vide 12 si 5 1/2 tables)

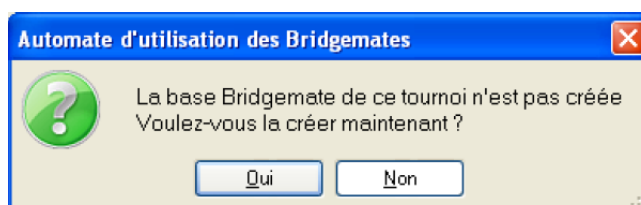
- Sortir du menu 
On obtient la fenêtre suivante



NB : Il n'est pas nécessaire de saisir les noms des participants pour démarrer « Bridgemate », cette opération peut être réalisée ultérieurement.

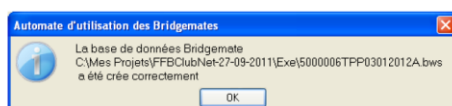
- Clic sur l'icône  Automate Bridgemate

Successivement, apparaissent les messages suivants :

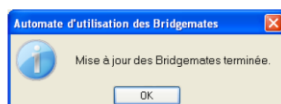


Vous répondez « Oui »

Il vous est indiqué ensuite le nom et l'emplacement du fichier
Remarque : le nom est fabriqué de la façon suivante : n°club + type tournoi(ici TPP) + date + moment (ici A pour après midi)



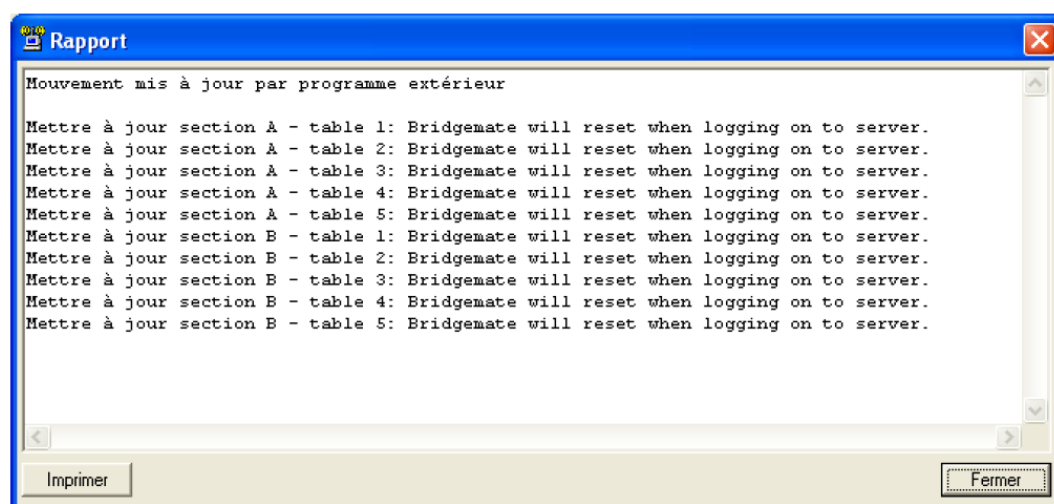
Vous cliquez sur « OK » et le logiciel indique que la mise à jour des Bridgemates est terminée.



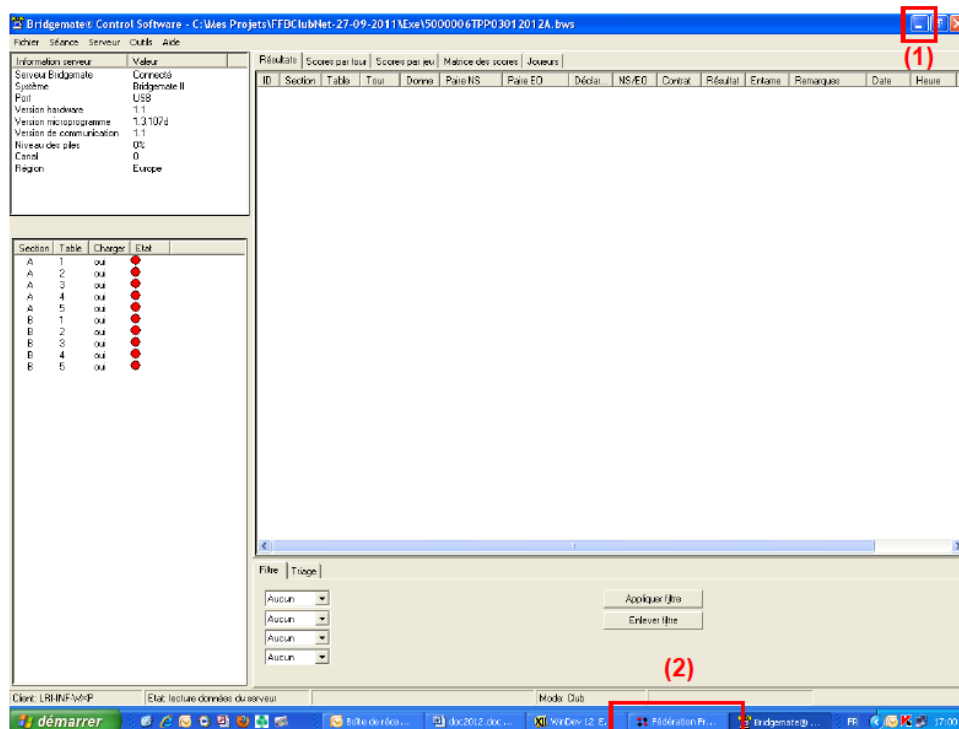
On vous invite ensuite à démarrer le logiciel BPro :



Et il s'ouvre en affichant très rapidement l'initialisation des tables puis affiche un rapport de mise à jour :



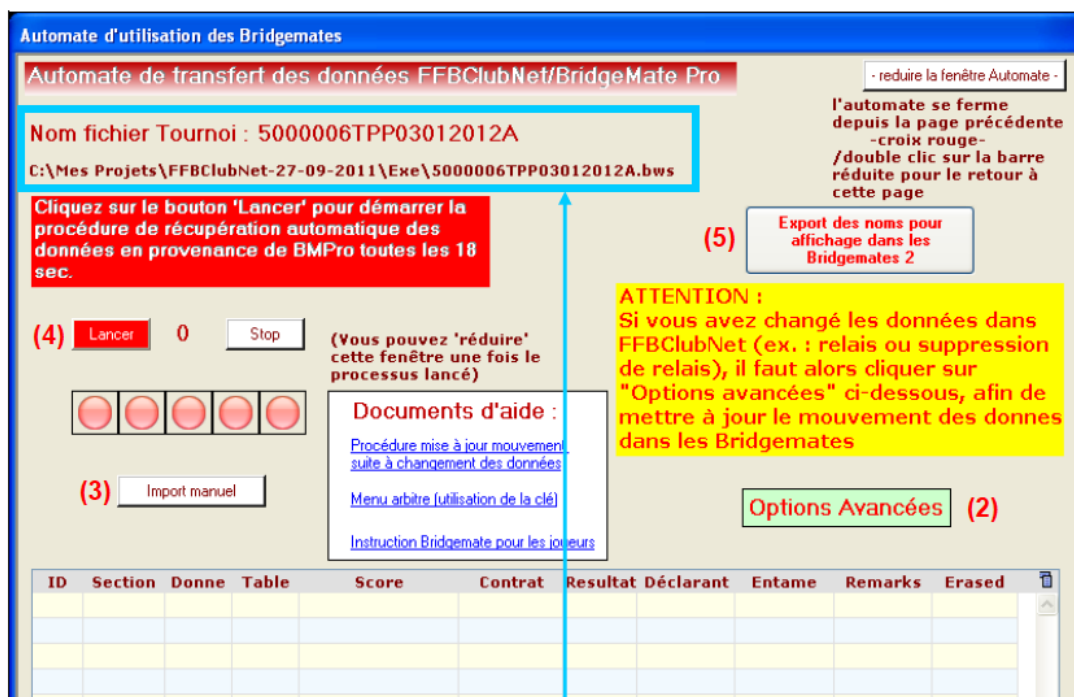
Cliquez sur « Fermer » et vous avez BPro



Pour revenir sur FFBClubNet, vous pouvez réduire la fenêtre de BMPPro en cliquant sur le bouton de réduction (1) ou afficher FFBClubNet en cliquant sur le bouton dans la barre des tâches (2)

Important : A partir de ce moment, les « Bridgemates sont actives

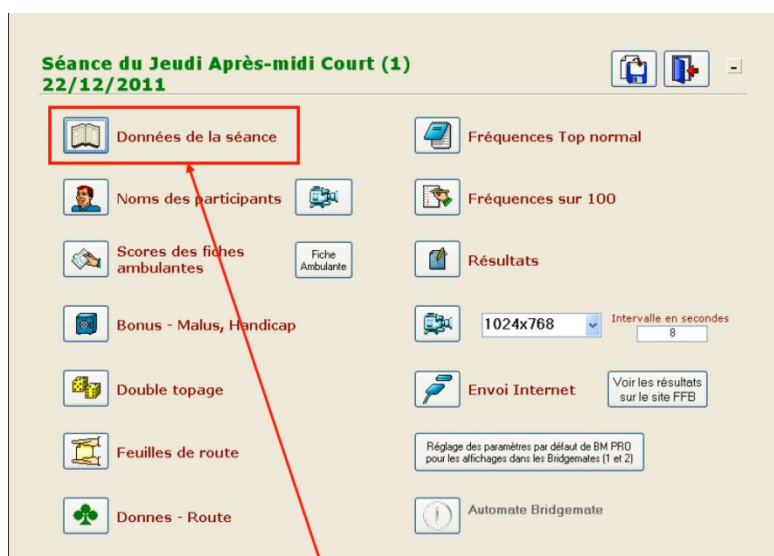
- Revenir sur FFBClubNet
La fenêtre suivante s'ouvre :



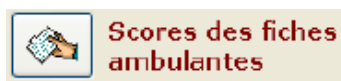
- Clic sur : (4) Lancer
Le cycle d'interrogation des Bridgemate commence, le programme est opérationnel, **le tournoi peut débiter.**
- Fermer la fenêtre par un clic sur 

A LA FIN du TOUNOI

- Ouvrir FFBClubNet



- Clic sur :



**Scores des fiches
ambulantes**

La fenêtre suivante s'ouvre

Lecture des scores
(1)
SAISIE DES SCORES

Sélection d'une section

Section A
Section B

Section A

Donne 1

Donne 2

Donne 3

Donne 4

Donne 5

Donne 6

Donne 7

Donne 8

Donne 9

Donne 10

Donne 11

Donne 12

Donne 13

Donne 14

Donne 15

Donne 16

Donne 17

Donne 18

Donne 19

Donne 20

Cliquez sur une donne pour saisir les scores

Donne
Pas de score

Donne
Quelques scores

Donne
Tous les scores

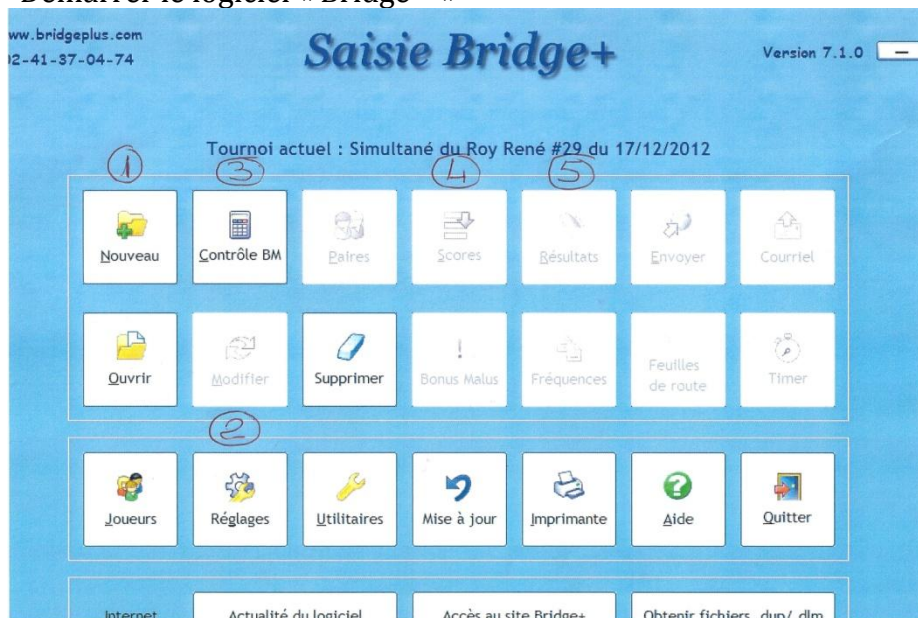
Saisie partielle jusqu'à la ligne N°
5

Quand tous les pavés des donnes sont en rouge, le résultat du tournoi peut être édité.

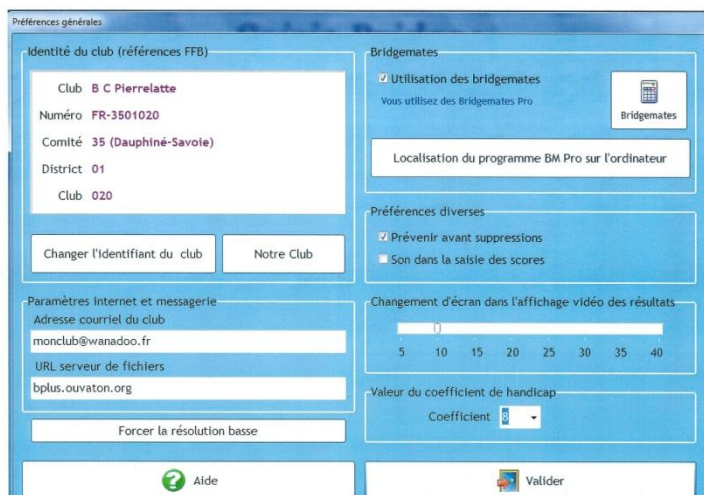
-0-0-0-0-0-0-0-0-0-0-

2- Depuis le logiciel « Bridge + » (Simultanés du Roy Renée)

- Démarrer le logiciel « Bridge + »

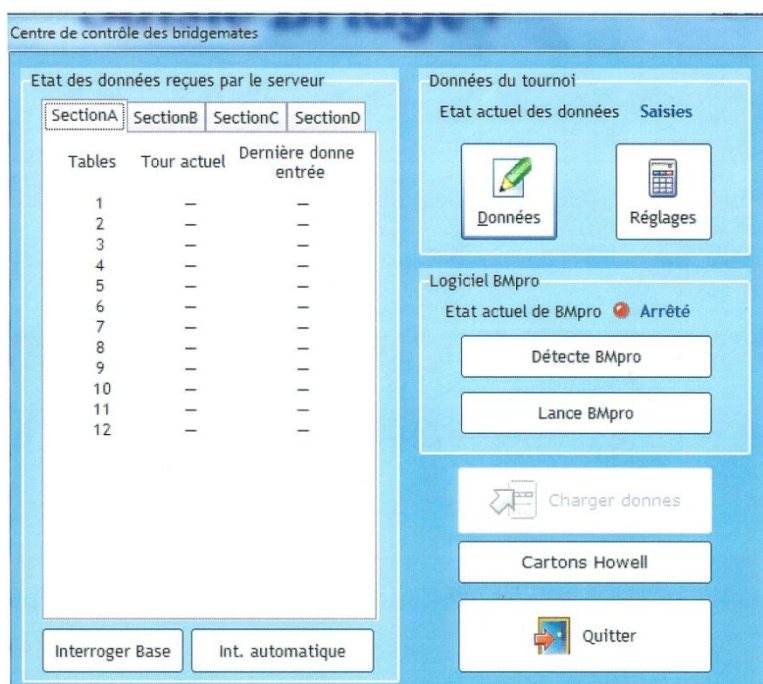


- Ouvrir le menu « **Nouveau** » 1
- Renseigner le type et le n° de simultanée
- Valider
- Ouvrir le menu « **Réglages** » 2

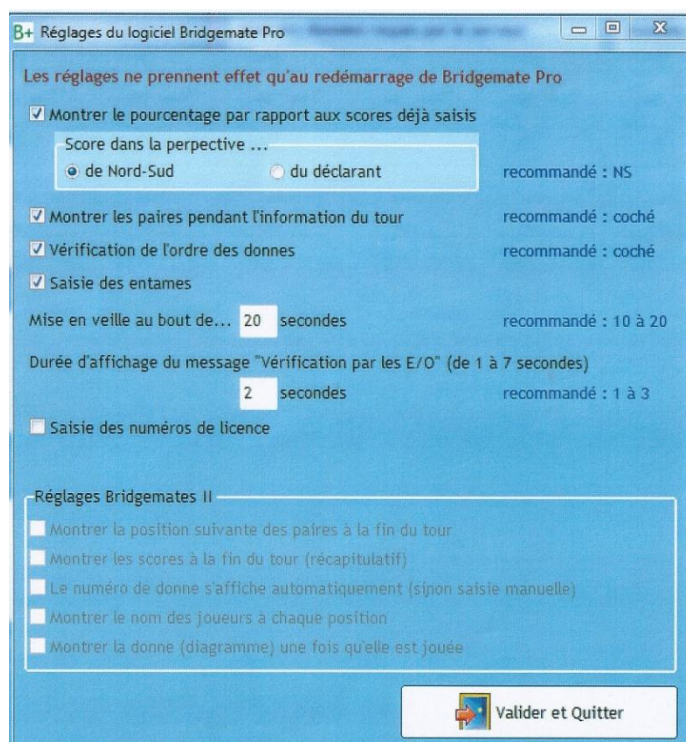


- Vérifier que l'option « Utilisation des Bridgemates est bien cochée.
- Valider.

- Ouvrir le menu « **Contrôle BM** » **3**

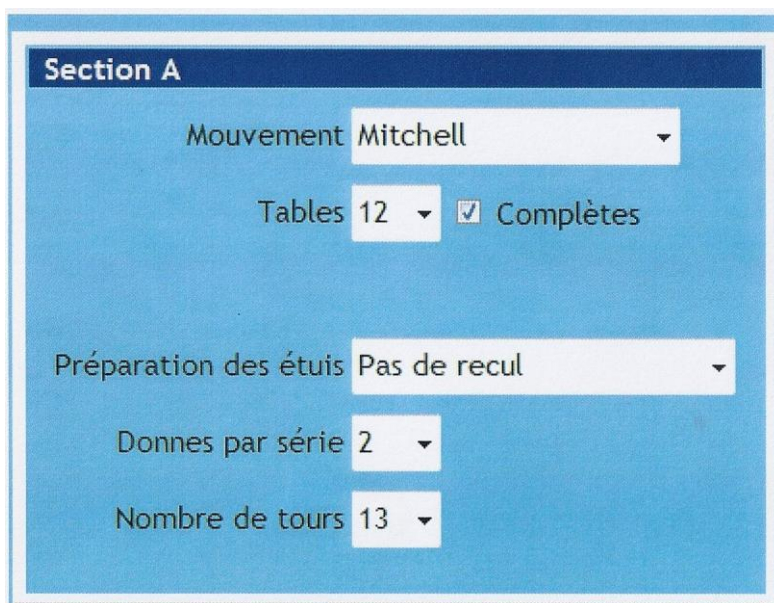


- Ouvrir « **Réglages** »



- Vérifier le paramétrage des Bridgemates et valider.

- Ouvrir « **Données** »



Section A

Mouvement Mitchell

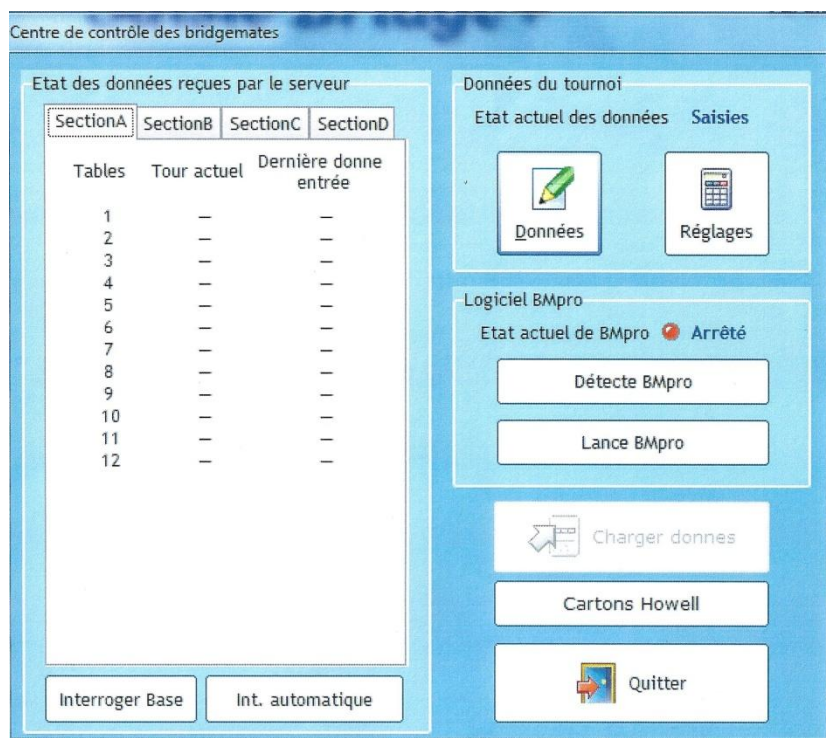
Tables 12 ☒ Complètes

Préparation des étuis Pas de recul

Donnes par série 2

Nombre de tours 13

- Renseigner les données du tournoi.
En particulier « Préparation des étuis » choisir : Recul des Est/Ouest
- Valider.
 Retour au menu « **Contrôle BM** »



Centre de contrôle des bridgemates



Etat des données reçues par le serveur

SectionA	SectionB	SectionC	SectionD
Tables	Tour actuel	Dernière donne entrée	
1	—	—	
2	—	—	
3	—	—	
4	—	—	
5	—	—	
6	—	—	
7	—	—	
8	—	—	
9	—	—	
10	—	—	
11	—	—	
12	—	—	

Interroger Base Int. automatique

Données du tournoi

Etat actuel des données Saisies


 Données  Réglages

Logiciel BMpro


Etat actuel de BMpro ● Arrêté

Détecte BMpro

Lance BMpro

 Charger données

Cartons Howell

 Quitter

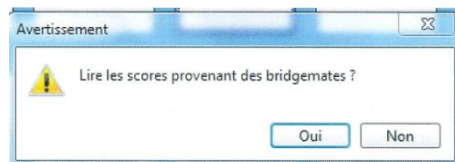
- Clic sur « Lance BMpro », le voyant passe au vert.
- Le tableau des tables par section est renseigné.
- Clic sur « Int. Automatique ».
- Quitter.
- **Les Bridgemates sont activées le tournoi peu commencer.**

NB : le nom des participants peut être saisi à la fin du tournoi.

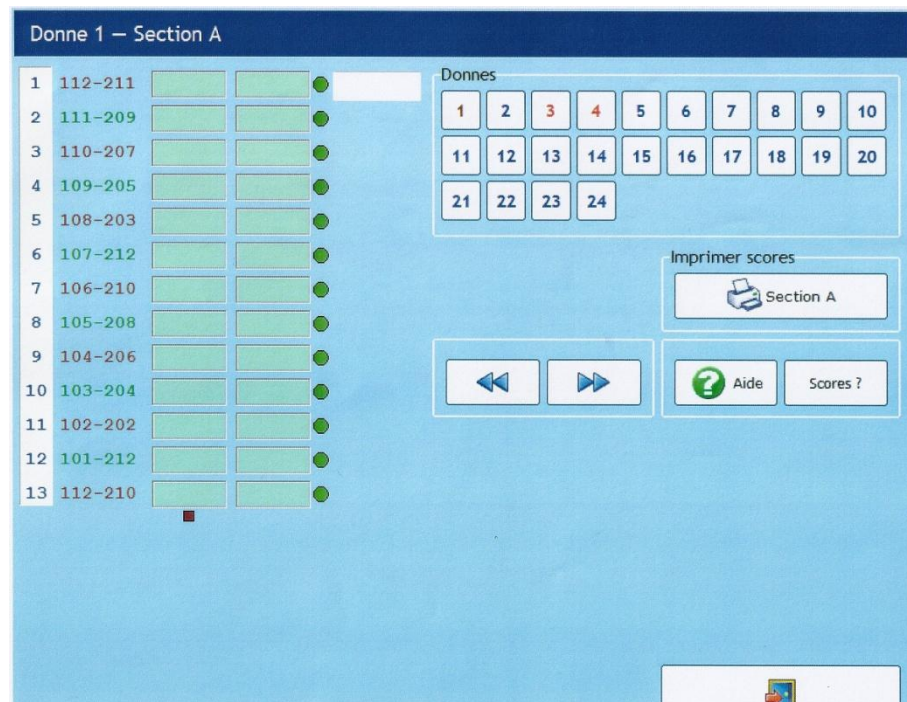
A la fin du tournoi

- Dans la fenêtre principale de « Bridge + », ouvrir le menu « **Scores** » 4

Le message suivant s'affiche :



- Clic sur « oui »



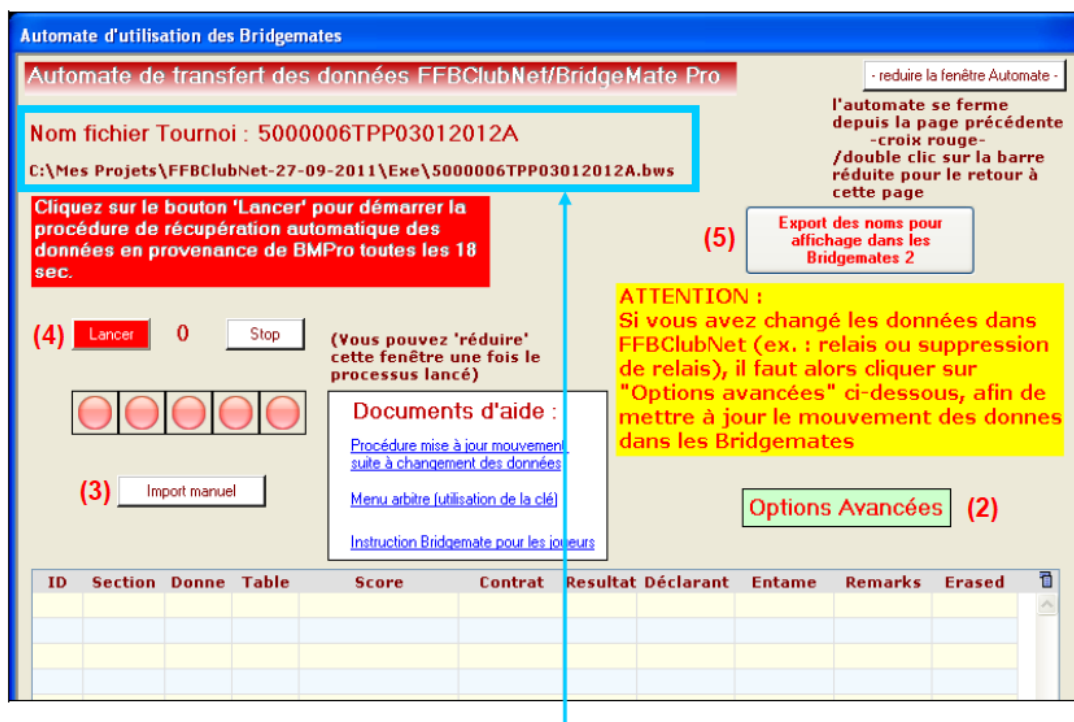
- Vérifier que tous les résultats sont remontés (changement de couleur des repères de donne)
- Sortir.
- Ouvrir le menu « **Résultats** » 5
- Ensuite procédure habituelle pour éditer les résultats du tournoi.

-0-0-0-0-0-0-0-

3- Modification des données du tournoi (avec ClubNet)

-3-1 Avant le démarrage du tournoi

Le plus simple :



-
-

- Clic sur : **Options Avancées** (2)
- La fenêtre « Options avancées s'ouvre :

Options avancées des Brigemates

Nom fichier Tournoi : 5000006TPP03012012A

C:\Mes Projets\FBClubNet-27-09-2011\Exe\5000006TPP03012012A.bws

(1) **Supprimer le fichier de données BWS après le tournoi**

(2) Relancer BMPPro sans remettre tout à 0 en cas d'arrêt accidentel de BMPPro pendant le tournoi.

Traitements de redémarrage complet (tout à 0) :

Destruction/Reconstruction complète de la base de données vierge des Brigemates ☒ Oui ☐ Non avec RESET des Brigemates 2

Remise à zéro du serveur et ouverture de BMPPro **ATTENTION : tout est remis à 0 et supprimé. (à ne faire qu'avant le début du tournoi)**

(3) Changement des paramètres de BM PRO pour le tournoi en cours (Brigemate 2)

Combo

Mise à jour du mouvement des Brigemates

En cas de changement dans les données du tournoi (relais ou suppression de relais), il faut renvoyer le nouveau mouvement des données aux brigemates par le bouton ci-dessous :

1 - choisir le tour à partir duquel le mouvement change
2 - choisir la section seulement si une seule section doit être modifiée (sinon ne rien saisir)
3 - choisir la table si une seule table doit être modifier (ex. : la table relais pendant le 1er tour => les scores des autres tables seront ainsi conservés) sinon ne rien saisir

code 997 : permet la mise à jour des paramètres d'affichage (seulement pour les Brigemates 2) en cours de tournoi
saisir 997 dans "Tour" puis cliquer sur le bouton "Reconstruction du mouvement..."

Reconstruction du mouvement du tournoi dans les Brigemates à partir du tour

Tour : 0 Table :

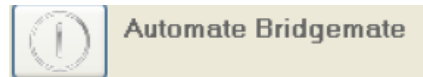
Section :

Colonne 1

- Clic sur :
- Réduire la fenêtre Automate
- Ouvrir FFBClubNet
- Modifier les données du tournoi
- Fermer l'automate



- Relancer l'automate « Bridgemate »



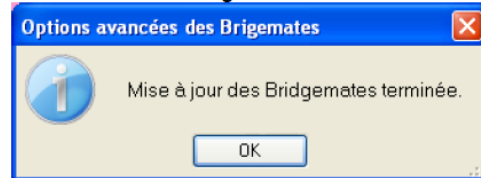
- Ce qui va créer une nouvelle base de donnée BWS, comme ci le tournoi venait d'être créé.

-3-2 Pendant le tournoi

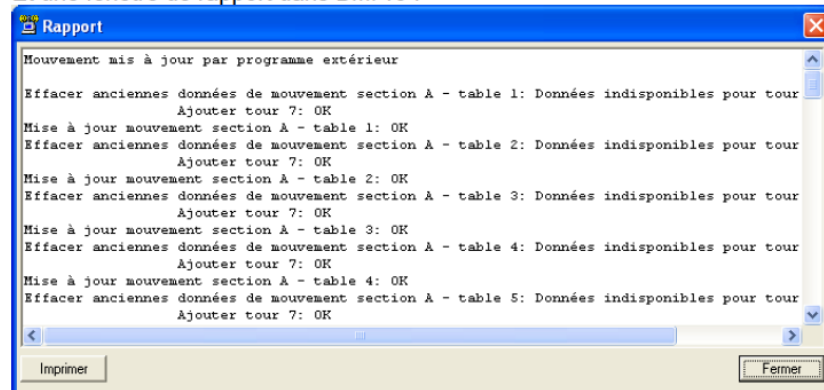
Ex : ajout d'un tour : de 6 à 7

Vous cliquez sur le bouton « réduire la fenêtre Automate »
 Vous allez dans les données de la séance
 Vous saisissez le nombre de tours voulus 7
 Vous validez les données
 Vous cliquez sur l'automate Bridgemate
 Vous cliquez sur « options avancées »
 Dans le pavé vert, vous saisissez 7 dans le tour puis vous cliquez sur le bouton « reconstruction du mouvement du tournoi dans les Bridgemates à partir du tour »

Vous avez le message :



Et une fenêtre de rapport dans BMPPro :



On vous indique bien qu'un tour 7 a été ajouté.

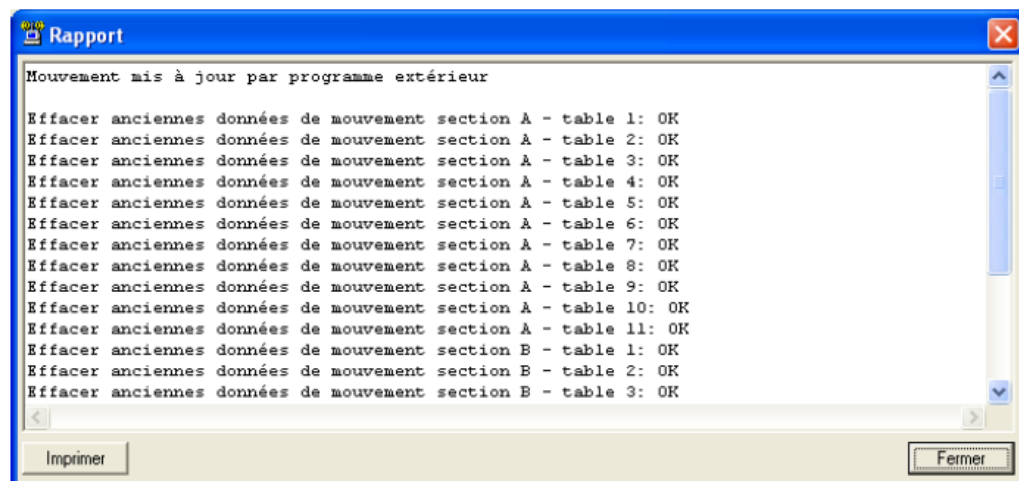
Ex : Suppression d'un tour : de 7 à 6

Vous cliquez sur le bouton « réduire la fenêtre Automate »
Vous allez dans les données de la séance
Vous saisissez le nombre de tours voulus 6
Vous validez les données
Vous cliquez sur l'automate Bridgemate
Vous cliquez sur « options avancées »
Dans le pavé vert, vous saisissez -7 dans le tour puis vous cliquez sur le bouton
« reconstruction du mouvement du tournoi dans les Bridgemates à partir du tour »
ATTENTION, il faut saisir le moins avec le tour qu'on enlève.

Vous avez le message :



Et une fenêtre de rapport dans BPro :



Le tour 7 a été enlevé.

4- Menu « ARBITRE »

-4-1 Paramétrage des Bridgemate

Les Bridgemates que vous recevez ne sont pas paramétrées à votre configuration de tournois, il faut les prendre une par une afin de les paramétrer sur le même canal que BMPPro puis pour la section A et les tables de 1 à ...

REMARQUE : le paramétrage des boîtiers est différent suivant Bridgemate 1 ou Bridgemate 2

22.3.4.1 Bridgemate 1

Appuyez sur la touche « OK »

Si vous avez cet écran :

DONNE :
CONTRAT :

Insérer la clé arbitre



Vous insérez la clé arbitre et vous avez cet écran :

MENU ARBITRE
V2.3.2a FR

Appuyez sur la touche « 0 » puis sur « OK » quand la Bridgemate vous demande « Reset ? »
Retirez la clé arbitre.

BRIDGEMATE PRO
V2.3.2a FR

Appuyez sur la touche « OK » et vous obtenez l'écran :

Insérer la clé arbitre et vous avez cet écran :

SECTION : A +/-
TABLE : 2

Quand vous appuyez sur la touche « + » ou « - », pour augmentez de section (C, D...) ou diminuez de section

Ensuite, vous appuyez sur « OK » et passez à la sélection de la table. Vous appuyez sur « ANNUL » pour supprimer le n° affiché puis tapez sur le N° de table que vous souhaitez.

Ensuite, vous appuyez sur la touche « OK » pour valider et arrivez sur l'écran de sélection du canal, même procédure : touche « ANNUL » et saisie du n° du canal

ATTENTION : il faut choisir le même canal que dans BMPPro sinon, la Bridgemate ne communiquera pas avec BMPPro et vous aurez le message « Système inactif »

Actuellement le canal qui a été choisi est le canal 0

-4-2 Correction d'un score

Vous insérez la clé arbitre



et vous avez cet écran :

MENU ARBITRE
V2.3.2a FR

Il faut ensuite taper le n° de l'option souhaitée :

0 = « RESET ? » → remise à zéro de la Bridgemate

1 = « SCORE AJUSTE ? » → saisie d'une marque ajustée

ATTENTION : la saisie du 1 ne fonctionne que lorsque vous avez déjà saisi le n° de la donne et que vous êtes dans la saisie du contrat

Vous avez le choix entre 4 pour 40%, 6 pour 60% et 5 pour 50%, ce qui correspond dans FFBClubNet à 97 (40%), 99(60%) et 98(50%)

2 = « RESULTATS ? » → permet de voir le résultat saisi, il faut ensuite saisir le n° de la donne

3 = « EFFACER RESULTAT ? » → permet d'effacer un score saisi, il faut ensuite saisir le n° de la donne et « OK » puis il est affiché « DONNE EFFACEE »

4 = « ETAT DU BOITIER ? » → permet de voir la section, la table, le tour et les donnes en cours sur le boitier.

5 = « DONNES MANQUANTES ? » → permet d'afficher les numéros des donnes encore à saisir pour le tour en cours

IMPORTANT

A la fin du tournoi, il est toujours possible de modifier les résultats de donne dans le menu « Scores des fiches ambulante » de FFBClubNet, cependant il est impératif au préalable, d'arrêter l'Automate, action sur la croix rouge (a) lorsqu'il est en fonctionnement.

